

52 | jul 2012.



COVER STORY

LEGO Batman 2:

DC Super Heroes

A thumbnail image for the game Quantum Conundrum, showing a character in a lab coat.

Quantum Conundrum

A thumbnail image for the game Rite of Passage, showing a dark figure holding a lantern.

Rite of Passage

A thumbnail image for the game Tribes: Ascend, showing a character in orange armor.

Tribes: Ascend

STEAM stiže na Linux

| Deadpool najzad dobija svoju igru

| Battlefield 4... Vi ne?

| Awesomenauti stižu i na PC uskoro



BROJ 52 – JUL 2012.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Nenad Dimitrijević

REDAKCIJA:

Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić

SARADNICI:

Nenad Dimitrijević, Petar Starović, Dmitar Đ. Aksentijević, Luka Komarović, Bogdan Diklić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,

PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan

Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.Beograd (Vilovskog 6) :

Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. -

Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekranu

ISSN 1820-6484 + Play! (Online)

COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



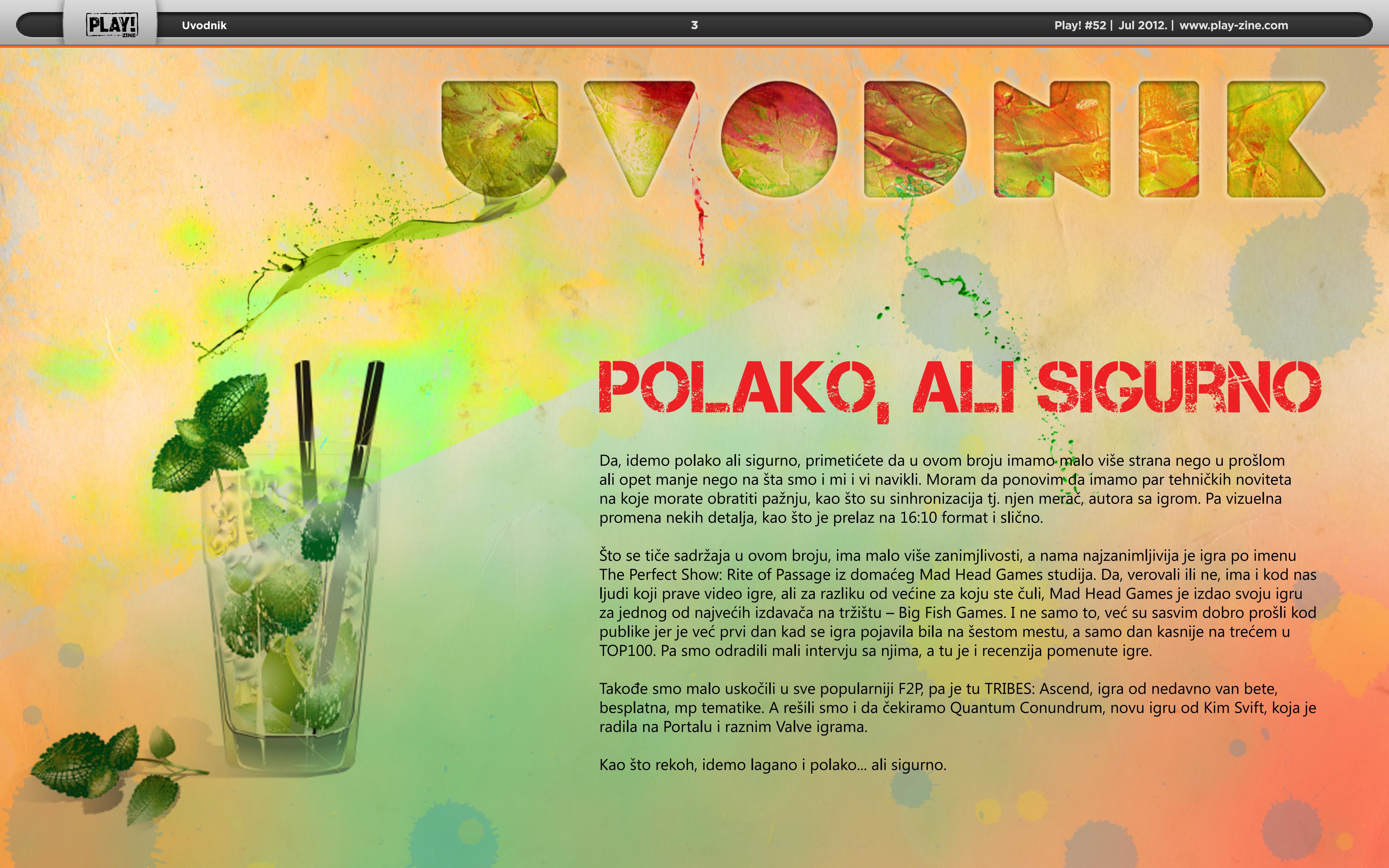
U OVOM BROJU...

PLAY #52

UVODNIK	3
FLASH	5
INTERVIEW	7
REVIEWS	9

REVIEWS #52

RITE OF PASSAGE	10
QUANTUM CONUNDRUM	13
LEGO BATMAN 2	15
TRIBES ASCEND	18



UVODNIK

POLAKO, ALI SIGURNO

Da, idemo polako ali sigurno, primetićete da u ovom broju imamo malo više strana nego u prošlom ali opet manje nego na šta smo i mi i vi navikli. Moram da ponovim da imamo par tehničkih noviteta na koje morate obratiti pažnju, kao što su sinhronizacija tj. njen merač, autora sa igrom. Pa vizuelna promena nekih detalja, kao što je prelaz na 16:10 format i slično.

Što se tiče sadržaja u ovom broju, ima malo više zanimljivosti, a nama najzanimljivija je igra po imenu The Perfect Show: Rite of Passage iz domaćeg Mad Head Games studija. Da, verovali ili ne, ima i kod nas ljudi koji prave video igre, ali za razliku od većine za koju ste čuli, Mad Head Games je izdao svoju igru za jednog od najvećih izdavača na tržištu – Big Fish Games. I ne samo to, već su sasvim dobro prošli kod publike jer je već prvi dan kad se igra pojavila bila na šestom mestu, a samo dan kasnije na trećem u TOP100. Pa smo odradili mali intervju sa njima, a tu je i recenzija pomenute igre.

Takođe smo malo uskočili u sve popularniji F2P, pa je tu TRIBES: Ascend, igra od nedavno van bete, besplatna, mp tematike. A rešili smo i da čekiramo Quantum Conundrum, novu igru od Kim Swift, koja je radila na Portalu i raznim Valve igrama.

Kao što rekoh, idemo lagano i polako... ali sigurno.

GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!

065/41-54-954

guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs

Wii U u novembru?

Kako razni listinzi igara na raznim sajtovima koji prodaju video igre ukazuju, dosta naslova za Wii U konzolu će se pojaviti u novembru ove godine. Pa pošto Nintendo nije i dalje zvanično dao datum izlaska svoje konzole, može se veoma lepo pretpostaviti iz datuma izlaska određenih naslova za istu kada će se konzola pojaviti. Neke od igara koje bi trebalo da se zavrte na Wii U konzoli su Rayman Legends, Sonic & All-Star Racing Transformed, Rise of the Guardians i još dosta naslova koji bi trebalo da se pojave u isto vreme na XBox360 i PS3 konzoli.

Tu je naravno i procureli mejl od pre par meseci u kojem poznati japanski retail servis navodi da će se konzola pojaviti 18-og novembra za Severnu Ameriku, a nedelju dana kasnije i za Japan.



FF VII opet

Jedan od najpopularnijih FF naslova će se pojaviti za PC i to osvežen novom grafikom, sa aktivmentima i podrškom za klaw (he, he) i raznim dodatnim džidžabidžama. Iako Square Enix mudro čuti, postoji google cache sajta finalfantasyviipc.com i pokazuje neke interesantne detalje, pa čak i cenu od 9.99€ . Nadam se, više o ovome u nekoj skorijoj budućnosti.



Battlefield 4... Da, Battlefield 4

Nakratko se na Originu pojavila ponuda svima koju su preorderovali Medal of Honor: Warfighter koja reklamira beta testiranje Battlefieda 4. Ubrzo je sve to povučeno ali internet pamti. I šta sad reći? Znali smo da će se nekada tamo pojaviti BF4, ali ovako rano? Ne. Šta će reći igrači koji su kupili BF3 sa milion dodataka pre jedva godinu dana i manje. Opet, možda će igra zvanično izaći iz bete za pet godina (važi) pa se samo pripremaju.

APDEJT: U vreme pisanja ovog teksta, pa do njegovog prelamanja, EA je zvanično potvrdio da je Battlefield 4 sasvim realan i da će oni koji preorderuju Limited ediciju Medal of Honor: Warfighter-a dobiti pristup istoj. Mada se navodi da će i oni koji kupe Deluks ediciju imati isto pristup beti. A kad počinje ta beta? - pitate se. Pa, multiplejer beta BF 4 počinje navodno negde na jesen sledeće godine, tako da sumnjamo da će se sama igra pojaviti pre polovine 2014. Taman negde za naredni PS i XBox.



Awesomenauts najzad stižu i na PC

Krajnje simpatični MOBA (Mutlipalyer Online Battle Arena) naslov imena Awesomenauts konačno će se pojaviti za Windows i OS X, nakon što je žario i palio konzolnim sistemima već neko vreme. Za sada ne postoji datum izlaska ali će se beta testiranje obaviti u skorijem periodu, pa ukoliko želite možete da banete na Facebook stranicu dobrih ljudi iz kompanije Ronimo i prijavite se za beta test.



SOURCE Filmmaker

U brzo nakon izlaska poslednjeg Meet the Team videa za Pyroa, Valve je izbacio svoj Filmmaker (program u kojem su pravljeni svi Meet the Team videoi za Team Fortress 2, kastcinovi za L4D, itd.), besplatno, za sve. U njemu možete praviti svakakve animacije za sopstvene potrebe i to veoma visokog kvaliteta. I već se pojavljuje tona kustom pravljениh klipova i filmića rađenih u SOURCE Filmmakeru, jedino što vam treba je Steam nalog, i tamo ćete već pronaći sve što vas zanima. Pa ako napravite nešto zanimljivo, slobodno nam pošaljite.



STEAM + Linux = <3

Soooo ... nakon mnogobrojnih glasina, screenshotova i video materijala, za slučaj da vam ni to nije bilo dovoljno kao dokaz, Valve je i zvanično objavio da nas uskoro očekuje Steam za Linux. Glavni cilj je naterati Steam da šljaka na Ubuntu 12.04. a nakon toga portovati Left 4 Dead 2. Sad, postavlja se tu nekoliko pitanja, jedno je – zašto bi neko pokretao Steam na Linuxu, makar kod nas? Nekako se Ubuntu i ekipa povezuju sa sporijim računarima, onaj ko hoće da se igra jednostavno _mora_ da ima Windows i tu nema priče, a i samo ponašanje igara nije isto u različitim OS-ovima (verujte na reč Win i OS X gameru). Bonus pitanje – jel će linuxaši umesto tastature i miša koristiti samo tastaturu i upisivati komande junaku iz igre?



Fortnite

M ožda ste načuli ovih dana za igru pod imenom Fortnite. Možda se pitate zašto blagovremeno, redovno neko negde po internetu spominje Fortnite? Pa, upravo zato jer je Fortnite, u stvari – će biti, prva igra u Unreal 4 Engineu. E sad, jedina stvar je što je sama igra više u crtanom fazonu nego realizam, pa i nećete baš primetiti detalje novog Unreal endžina što je donekle šteta. Mada, igra izlazi negde u 2013, a do tada ima još vremena da vidimo te detalje. Kako Klif Blezinski iz Epic Games-a kaže – "da je Fortnite prvensteno PC igra, mada kada se razvije nova generacija konzola, nije nemoguće da se i na njima pojavi". Radnja igre nije baš najpoznatija, mada je u pitanju neko napucavanje sa zombijima ili tako nekim monstrumima.



The Expendables 2 igra potvrđena

Ubisoft je zvanično potvrdio izradu The Expendables 2 igre koja će se pojaviti kao downloadibilni naslov za XBLA i PSN, a tu je i PC verzija. Iako smo svi mi zamišljali igru kao najbolju akcionu igru ikada na svetu celome, ne. To nije baš tako, igra je krajnje jednostavan tabadžijski onlajn i oflajn co-op naslov. Možete voditi Barnija, Gunara, Janga i Cezara, a cilj igre je da spasete otetog milijardera. Nadamo se nekim konkretnijim detaljima uskoro.



Deadpool teh gaim

Š asvim neočekivano, High Moon Studios, oni koji su napravili poslednje dve divne TransFormers igre, prave Deadpool the Game. Za neupućene, Deadpool (Merc with a mouth) je jedan od najpoznatijih Marvel (anti)heroja novije generacije koji je tako malo "lud". I interesantno je da sem strip, Deadpool nije stvarno zaživeo ni na jednom drugom mediju, možda kroz Activisionove X-Men igre, ali ni to nije bilo to. Sada izgleda dobija standalone igru, što može biti veoma zabavno jer je sam Deadpool veoma veselo lik, veoma veselo lik sa gomilom oružja, mačeta, noževa, pištolja, svinjskih butki, haljina... ovaj, da... itd. Nadamo se da će biti nešto dobro od ovoga, a tu je i sajt - <http://deadpoolgame.com>



INTERVIEW - MAD HEAD GAMES

U svetu izlaska The Perfect Show-a i sasvim impresivnog uspeha same igre na inostranoj sceni (a i domaćoj), rešili smo i da malo propitamo ko su ti momci i devojke iz domaćeg MadHead Gamesa koji su uspeli da predstave celom svetu svoju kreaciju i izbore se za mesto pod suncem u već zagušenom okeanu igara. Pa smo zamolili Nenada Tomića iz MadHead Games-a da nam kaže malo više (u daljem tekstu kao MHG, a mi jelte – PLAY).

PLAY: Kako je jedna mala ekipa iz Srbije uspela da napravi saradnju sa Big Fish Games-om?

MHG: Posle analize tržišta i razgovora sa našim saradicima iz industrije, zaključili smo da su HOPA igre najbolji način da se izrazimo kreativno i dopremo do velike publike. Počeli smo rad na igri paralelno tražeći izdavača. Kao najveći izdavač ovog tipa igara u svetu, Big Fish Games nam je bio prirodni prvi izbor. Drago nam je da nismo morali da tražimo dalje – napravili smo demo igre i poslali im a oni su rekli da žele da rade s nama.

PLAY: Koliko ste dugo radili na projektu?

MHG: Oko godinu dana. Dobar deo tog vremena je utrošen na razvoj tehnologije, procesa rada i alata.

PLAY: Koliko je uticaja imao Big Fish na sadržaj igre i njen vizuelni identitet?

MHG: Kao izdavač, naravno, imali su veliki uticaj – iako su nam dali veliku kreativnu slobodu. Jednostavno, oni se ovim poslom bave već dugo, imaju vrlo jasnu sliku o svom tržištu i znaju šta mušterije žele. Imali smo sreće da smo mogli da se os-



lonimo na taj veliki sistem i konsultujemo ih u vezi mnogih stvari. Pa ipak, cela priča, vizuelni identitet, likovi – sve to je proizvod naše maštete i naših sposobnosti. Big Fish je bio konsultant, ali nisu se mešali u našu viziju, već su nas usmeravali kako da našu viziju prilagodimo njihovoj publici. Saradnja je bila odlična.

PLAY: Zašto ste se odlučili na takav vizuelni stil?

MHG: Analizirali smo našu publiku i postojeće tržiste HOPA igara. Prvi demo koji smo napravili je bio znatno stilizovaniji i više je podsećao na crtani film. Mislili smo da će ovo biti simpatično osveženje igračima, međutim, ispostavilo se da nije tako. Videli smo reakcije i zaključili da nam treba realističniji stil da bi imenzija igrača u naš svet bila veća. Pa ipak, nismo želeli da predemo u potpunu realnost. Želeli smo da postignemo fin balans između nečega što liči na stvarnost i nečega što podseća na slikarsku interpretaciju neke maštovite bajke. Spoj realizma i fantazije, nešto što se graniči sa snovima i javom. Mislim da smo uspeli u tome, a čitajući komentare publike, rekap bilh da se i naši korisnici slažu sa tim i da su vrlo zadovoljni našim izborima.

PLAY: Da li su "glumci" vaši lični poznanici?

MHG: Da. Ovo je bila svesna odluka. Želeli smo da približimo ceo projekat nama samima i ostavimo deo sebe u projektu. Pozivanje naših porodica da učestvuje u igri preko likova koje će da tumače je bio korak u tom smeru.

PLAY: Kako je nastala ideja o ovom misterioznom zapeletu?



MHG: Imali smo nekoliko ideja. Ideje dolaze same, kada pričamo jedni sa drugima, kada se šetamo, pred spavanje, dok radimo. Pa ipak, neke ideje su bolje od drugih. Nije dovoljno samo imati maštovit zaplet, već zaplet koji će imati emotivnog značaja za publiku, koji će omogućiti da igrači u igri nađu nešto za šta mogu da se vežu, ili neku situaciju u kojoj mogu da se prepozna. Briga za voljenima je nešto što nam je svima vrlo poznato i to je nešto što momentalno ima efekta kod ljudi. S druge strane, želeli smo zaplet koji vuče igrače da istražuju i igraju dalje. Previše jednostavna priča će biti predvidiva i smanjiti značaj. Previše komplikovana priča neće biti "pametnija", već će razblažiti snagu osnovne ideje i umanjiti poentu. Kao i sve drugo, u pitanju je fin balans između različitih krajnosti i rezultat je plod velikog broja iteracija.

PLAY: Šta vam je bilo najteže u razvoju igre?

MHG: Najteže je bilo to što smo morali da učimo

radeći. Naš tim ima dugo iskustvo sa razvojem igara, ali ovaj tip naslova je nešto u šta se ranije nismo upuštali. Publika je vrlo specifična i zna šta hoće a ne postoje udžbenici kako napraviti nešto što će se ljudima dopasti. Razmišljali smo puno, probali to što smo osmislili, konsultovali igrače koji su testirali to što smo napravili, ispravljali ono što nije funkcionalo. Nekada je bilo teško spojiti naizgled nespojive koncepte – da igra bude izazovna a ne previše teška, da bude složena, a opet vrlo jasna, da bude logična ali ne banalna. To je bio najveći izazov.

PLAY: Da li znate koliko ljudi prelazi igru bez hintova?

MHG: Naši igrači su zaista različiti – neki od njih ne žele nikakvu pomoć a neki ne žele da se zaglave igrajući. Mislim da većina konsultuje hintove ponekad, ali ne previše.

PLAY: Pošto ste u veoma kratkom roku (pet dana!) izbili na prvo mesto po download-ima na Big Fishu,

da li već imate nove projekte ili već neko vreme radite na novom projektu?

MHG: Da, novi projekti su uveliko u toku. Jedan od njih je i nastavak The Perfect Show-a. Jedva čekamo da detalje o svemu podelimo sa vama. Pratite naš sajt i naše Facebook i Twitter profil, i znaćete novosti čim se pojave.

PLAY: Da li ćete da proširite ekipu posle ovog uspeha?

MHG: Već smo je proširili, pošto su naše ambicije postale veće. Međutim, ne želimo da se previše šrimo. Kvalitet je važniji od kvantiteta – a naći prave ljudе nije lako, kada su vam kriterijumi visoki. Bitno je da održimo i prevaziđemo visoke standarde koje smo sebi postavili praveći prvu igru. Tim oprezno raste u skladu sa tim principom.

PLAY: Na kojim igrama su odrasli ljudi iz tima i koliko su one imale uticaja na RoP?

MHG: Igrali smo zaista puno igara i teško je izdvojiti nekoliko. Ali ako govorimo o direktnom uticaju igara naše mladosti na RoP, svakako su tu sjajne avanturističke igre poput onih iz Lucas Artsa i Sierre. Monkey

Island serijal, na primer, je odličan primer kako su tehničke mogućnosti rasle, od pikselizovane grafike, preko ručno crtanih ilustracija do 3D-a, ali je osnovna zamisao i vrednost ostajala ista. Neke stvari su vanvremenske, a to je prvenstveno pričanje dobrih priča. To je ono što i mi želimo – da ispričamo dobre priče i da to učinimo na efektan i uverljiv način. Nisu samo igre uticale na RoP. Igre su svestran medij i svoj otisak su ostavile i brojne knjige, filmovi, stripovi, pozorišne predstave. Na neki način, sve kreativno što je formiralo nas kao ličnosti, našlo je svoj put do naše igre.

PLAY: Koliko sada imate vremena da igrate igre?

MHG: Ono što je sjajno sa game developmentom je što je igranje igara deo posla – tako da uvek nađemo vremena za to. Ono što je drugačije je način na koji posmatrate igre – više niste samo konzument, već neko ko igra igre sa beležnicom ispred sebe. Naravno, igramo i iz zabave – svet igara nije nešto što ikada napustite, ako ste pravi gejmer. A ne možete da se bavite ovim poslom ako niste.

PLAY: Nadamo se još većem uspehu vaše sledeće igre. Za kraj, koji vam je omiljeni lik iz igara?

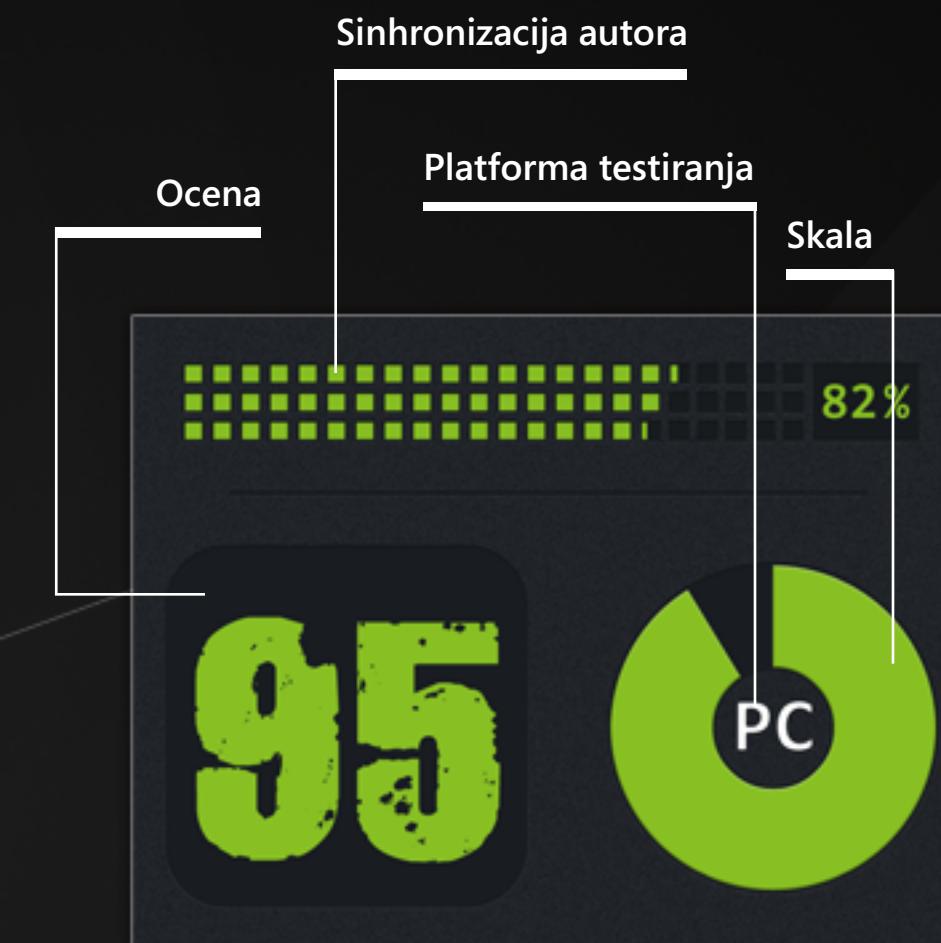
MHG: Gajbraš Tripvud. Zato što je vijao svoj san od prvog dana i nije odustao od njega, uprkos svim problemima.



REVIEWS



Rite of Passage - The Perfect Show	10
Quantum Conundrum	13
LEGO Batman 2- DC Super Heroes	15
TRIBES Ascend	18



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na sopstvenu odgovornost.

RITE OF PASSAGE THE PERFECT SHOW

Svetsko, a domaće

Autor: Nenad Dimitrijević

Svaki ozbiljan autor treba da objasni svoju pozadinu, pri čemu ne mislim na zadnji deo tela, već poreklo, odakle dolazi ili bolje reći njegovu perspektivu. Moja perspektiva je perspektiva čoveka koji nikada nije igrao ovaj tip video igre (hidden object adventure games – HOAG). Prvi susret je, uzevši sve u obzir, na mene ostavio pozitivan utisak što se vidi i po oceni koju sam dao. To ne znači da sam postao

Puno kliktanja ne znači neophodno i uspeh

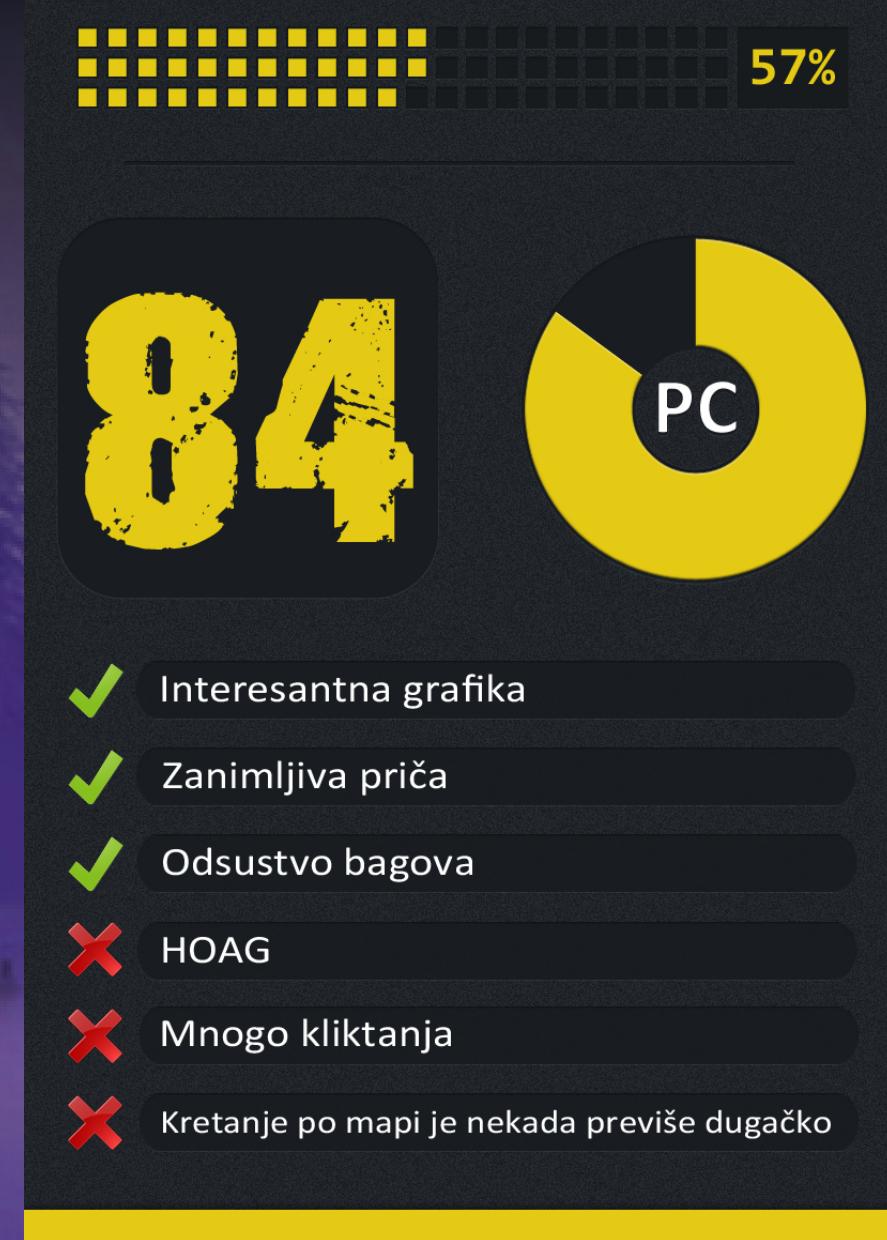
zaljubljenik u ovaku vrstu igara. Zaljubljenost ču prepustiti ljudima punim entuzijazma.

Ne treba dalje trošiti reči o popularnosti na koju je igra naišla, uostalom ovo je recenzija. Nešto kao "uspeh" nije sfera interesovanja "objektivnog novinara" već

samo subjektivna istina (ako prihvatimo da to nije oksimoron)! Takođe, postoji jedan divan intervju sa našim momcima koji su i stvorili ovu igru.

Najveći kvalitet RoP-a (Rites of Passage) je u atmosferi koja je u isto vreme strašna, nežna i koja vas vraća na kraj dvadesetog veka dok su se video igre još uvek pravile tako da je zaplet najvažniji njihov segment. I zaista, osećate se pritisnuto, skučeno, a onda na trenutke bezbrižno i spremno. Znate da su nekakve zle sile skrojile subbine glavnih junaka, ali istovremeno znate da ste na sigurnom putu da im pomognete. Teško je napraviti takav antagonistički osećaj kod igrača. Najteže je uvući igrača u svet koji ste stvorili i u tome RoP briljira.

Najveću zaslugu sigurno zaslužuju sjajna grafička rešenja i spoj dva naizgled nespojiva stila - naivno nadrealni i pseudo realni. Često pastelne boje i meka



Platforma:

PC

Razvojni tim:

Mad Head Games

Izdavač:

Big Fish Games

Web:

<http://www.madheadgames.com/>

Cena:

13.99\$

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: 1.7 Ghz

RAM: 512MB

HDD: 586MB



rasveta pretvaraju okolinu na onu iz bajke. Muzika i zvukovi se poptuno uklapaju u opštu atmosferu i još vas dublje uvlače u začarani svet menjajući njegovu dinamiku.

Strpljen spašen

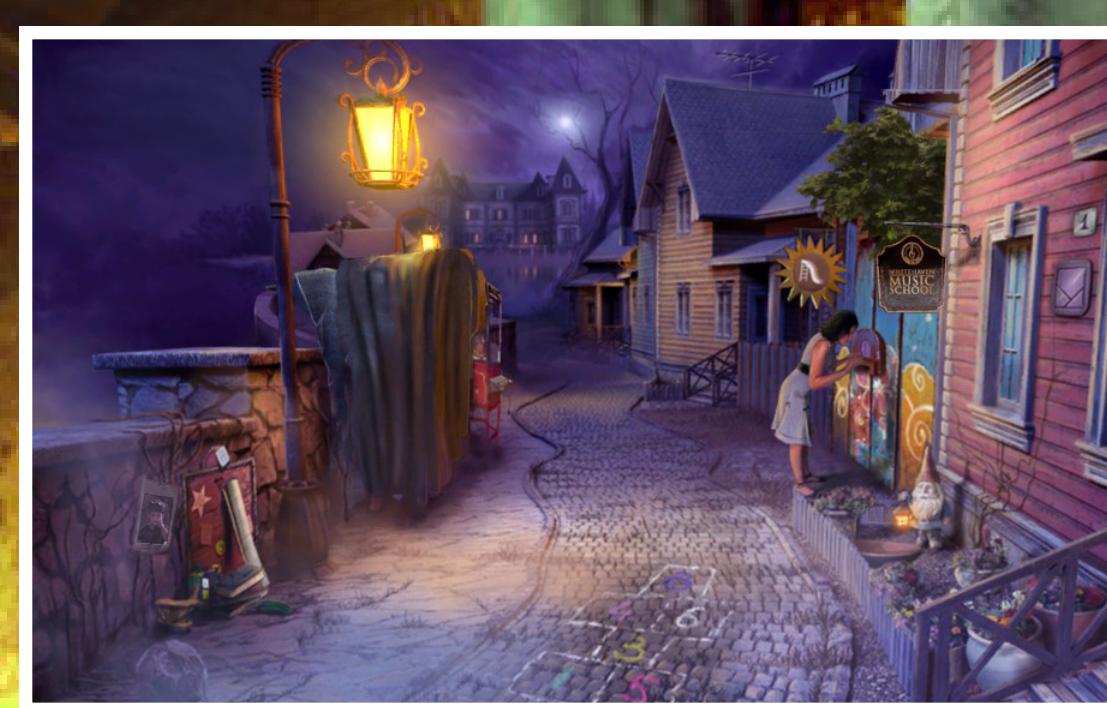
Ali ko ste vi? Učiteljica klavira, ko drugi. Biti ženski lik nije ni malo lako, ali nije ništa novo. Čuvene avanture kao što je na primer "The Longest Journey" su za svoje glavne junake imali junakinje. U izvesnom smislu to je i dobar komercijalni potez jer su žene, vrlo verovatno, veliki deo ciljne grupe. Vaša učenica je nestala i vi se osećate odgovornim za to. Policija je spora i vi ne časite časa da uletite u najveću avanturu vašeg života, hrabro i beskompromisno.

Određeni delovi igre su eksplicitno sakupljački. Ispred

vas je ekran na kome morate da pronađete određene predmete sa spiska. Obavezno ih sve pronađite jer je to neophodno da biste mogli da napredujete u rešavanju misterije. Zato je moj savet da, iako ste željni da rešite svaku zagonetku bez ičje pomoći, ipak izaberete opciju na početku igre koja vam omogućava pomoć (hint) pri traganju.

Ne postoji suvišni predmeti u inventaru

I onda, na kraju, kada je kraj, kada ste završili, kada ste zadovoljili svoju znatiželju, onda, baš na koncu, tada, čeka vas iznenadenje. Mislim da ćete uživati u ovoj igri i malo se plašiti, a možda ćete se probuditi iz sna obiliveni znojem i rešenjem.



Vršimo servisiranje i Flashovanje Xbox360 i PS3

Sređujemo RROD na Xbox 360

Čipujemo PlayStation2 i Nintendo Wii

Čipujemo Nintendo GameCube

Flashujemo Sony PSP



KONZOLA.RS

| XBOX 360 | WII | DS | PSP | PSE | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

QUANTUM CONUNDRUM

Ako bismo igrali pantomime ili tako neku igru u kojoj bi trebalo da uz što manje reči pojasnimo neki pojам, lično ne znam kako bih to bolje uradio nego uz podnaslov – Cartoon Network + Portal, u slučaju Quantum Conundruma. Dovoljno je da pogledate kutiju igre i odmah će vam biti jasno odakle takva asocijacija.

Ali, ako „premotamo“ film i krenemo ispočetka, pre svega moramo pomoći tako što ćemo reći da naslov igre znači – Kvantna zagonetka. Sada će vam još više stvari biti jasnije, a nakon što pomenemo i da je glavni dizajner igre Kim Swift, nekada zaposlena u Valveu na poziciji dizajnera Portala, onda su se skoro sve kockice sklopile (ko je rekao Minecraft?). Talentovana Kim, inače diplomac DigiPen-a, radila je u Valveu na

Taj ženski dodir, ovoga puta kao glavne dizajnerke, podario nam je tu simpatično-kartunoliku atmosferu i grafiku te kompletan osećaj crtanog filma...

brojnim drugim projektima poput Half-life 2 EP1 i EP2 ali i Left 4 Dead 1 i 2. 2009 je odlučila da pređe u Airtight games, time pored talenta prezentovavši i i „balls of steel“ (a žensko, ko bi rek'o?) prvenstveno zbog toga što je Airtight prethodno izdao samo jednu igru i to na ovoj planeti ničim izazvani Dark Void.

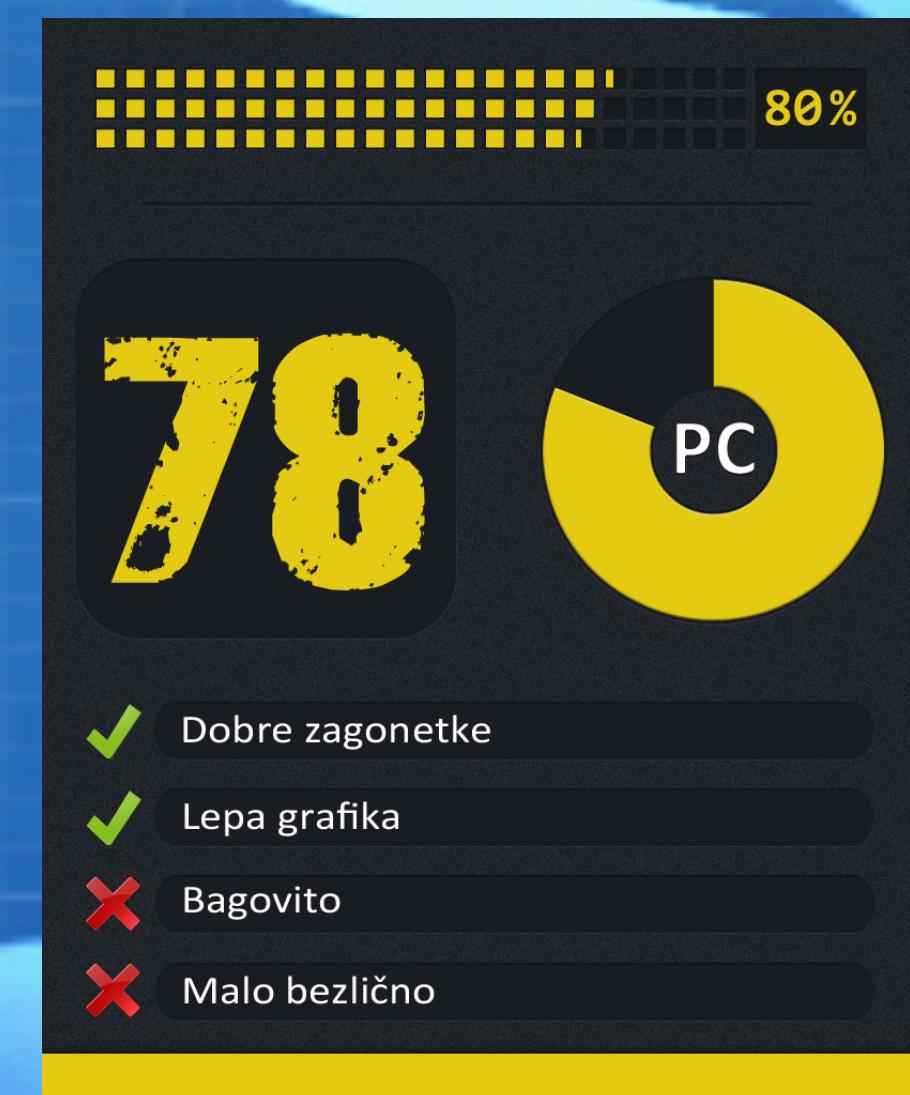
Ko se setio koja je to igra bez guglanja neka dođe do redakcije PLAY! magazina i dobiće ekskluzivni „Enter the Drgn“ poster potpisani od strane glavnog glumca.

Taj ženski dodir, ovoga puta kao glavne dizajnerke, podario nam je tu simpatično-kartunoliku atmosferu i grafiku te kompletan osećaj crtanog filma koji se javlja od prvog do poslednjeg minuta igre. A u samoj igri kontrolišete dvanaestogodišnjeg nećaka (nesposobnog da govori, u najboljem maniru Valve igara) brilljantnog naučnika i profesora Fica Kvadvrengla. Baš kao što biste i navikli od eksperimenta ludog naučnika, stvari ne kreću kako treba i Kvadvengl biva prebačen u paralelnu dimenziju a kuća u kojoj profesor živi ostaje zarobljena između više dimenzija. Mali junak uz navođenje Fica nalazi rukavicu koja može da kontroliše pomenute dimenzije i na taj način sigurnije prođe kroz čitavu kuću do tri generatora čijim bi ponovnim startovanjem Kvadvengl trebalo da se vrati na „ovaj svet“. Long story short, sve to naravno ne prolazi kako treba a na vama je da u prvom licu pokušate da iznađete rešenje za probleme koji su vas zadesili, a samo ste želeli da odete kod rođaka, jedete keks i pijete kakao.

Kao u Portalu, igru posmatrate u prvom licu, možete da skačete, trčite, okrećete se ali i interagujete sa kojekakvim prekidačima i drugim uređajima. Cilj je, opet kao u Portalu, da dođete od početka do kraja nivoa. Pogađate, baš kao i u Portalu, u rukama imate „oruđe“ (ovoga puta rukavicu za menjanje dimenzija) a da biste došli do izlaza, morate da, Portal reference again, ispomerate kojekakve predmete, postavite ih na određene pozicije itd. E sad ide onaj deo koji NIJE kao u Portalu, a to je da umesto da otvarate nove prolaze praveći ... one ... rupe u zidovima ... što se zovu ... na vr' mi jezika ... ne mogu da se setim ... vi ovde menjate dimenzije odnosno realnosti, kako vam lakše.

Cartoon Network meets Portal

Autor: Bogdan Diklić



Platforma:
PC, XBox 360, PS3

Razvojni tim:
Airtight Games

Izdavač:
Square Enix

Web:
<http://quantumconundrum.com/>

Cena:
13.49€ - STEAM

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7 SP1
CPU: C2D 2.2Ghz
RAM: 2GB
HDD: 1.75 GB
Grafika: GeForce 8800 GT 512MB

Postoje četiri tipa – u prvoj sve stvari u prostoriji postaju deset puta lakše i često će poleteti u vazduh ili vam omogućiti da ih lako podignite ako to do sada niste mogli (sefovi na primer). U drugoj objekti postaju

... nivoi menjaju dimenzijske svojevoljno a u drugima pak da biste menjali iste morate da baterijom napojite generatore a one se ne mogu baš tako lako naći.

deset puta teži nego što su bili, usled čega će biti mahom neuništivi. Treća je spora dimenzija u kojoj u svojevrsnom bullet-time-u krećete kroz prostorije u kojima se sve, osim vašeg kretanja, odvija usporeno i konačno, četvrta dimenzija je dimenzija obrnute gravitacije, pa će tako sve što je bilo „dole“ biti „gore“, ali to neće uticati na vas kao glavnog junaka, nosioca rukavice. Kad smo već kod nje, stvari se dodatno komplikuju time što neki nivoi menjaju dimenzijske svojevoljno a u drugima pak da biste menjali iste morate da baterijom napojite generatore a one se ne mogu baš tako lako naći.

Nadalje je sve kombinacija svih ovih realnosti, uključujući i onu „pravu“. Već možete da predpostavite kako to sve ide. Recimo, na jednom kraju sobe je sef, na drugom je prekidač koji pod težinom otvara vrata. Pošto ne možete da ponesete sef, morate da se prebacite u dimenziju u kojoj je sve lakše, gurnete sef na prekidač, vratite se u normalnu dimenziju i prođete kroz vrata. Ili, ukoliko morate da dođete do neke velike visine, koja vam je nedostupna, možete u vazduhu baciti kutiju, potom promeniti dimenziju u sporu i onda skokom na kutiju pa na platformu doći tamo gde ste naumili. Naravno, sve su ovo jednostavni primeri i njih ćete uspešno savladati, ali već posle nekoliko nivoa, kreće agonija! U pozitivnom smislu, osim ako naravno ne razbijete računar kada neki nivo ne možete da pređete već nekoliko časova.

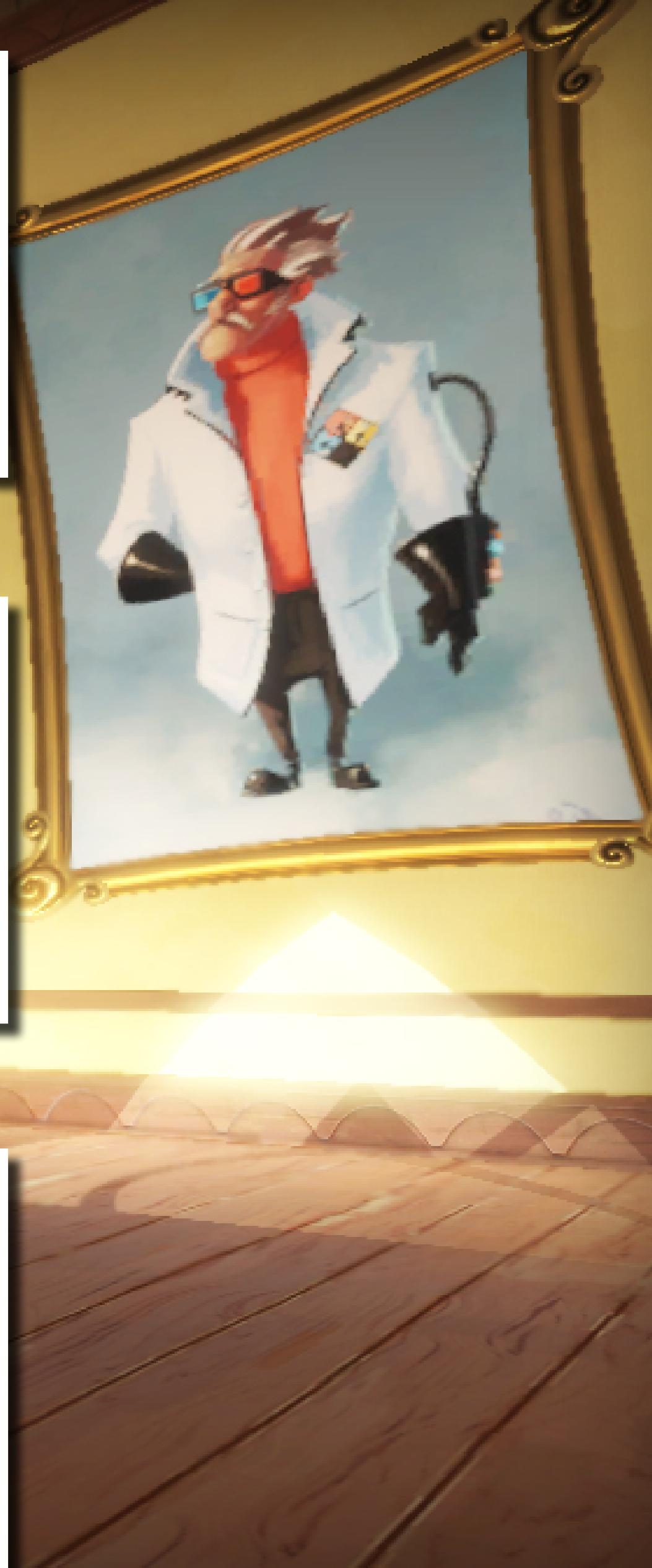
Ono što možemo da postavimo kao problem

Conundruma upravo leži u činjenici da su zagonetke vraški dobre, ali sve ostalo – spada u čist prosek. Posmatrajte to kao na primer Portal bez GlaDOS ili čitave bulumente iz nastavka odnosno bez tog dodatka humora. Jednostavno, u Quantumu ne uspevate da se povežete ni sa glavnim junakom niti sa ludim naučnikom niti sa bilo čim/kim tokom čitavog perioda igranja. To sad stvara svojevrsni osećaj puzzle igara iz devedesetih, koje su sve bile takve – neutralne, bezlične i bez emocija, ali su vam ipak lomile mozgove danima i danima dok ih niste završili, samo zbog želje čoveka da savlada neki problem postavljen pred njega. To isto možete da ostvarite i u Conundrumu ukoliko postavite mozak u tu dimenziju (vidite šta smo tu

Ono što možemo da postavimo kao problem Conundruma upravo leži u činjenici da su zagonetke vraški dobre, ali sve ostalo – spada u čist prosek.

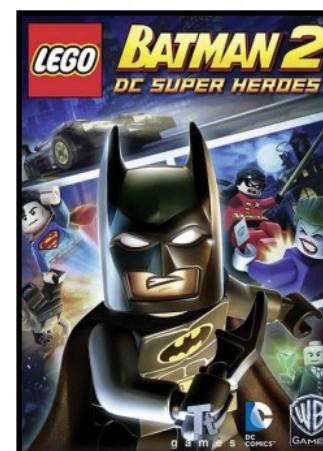
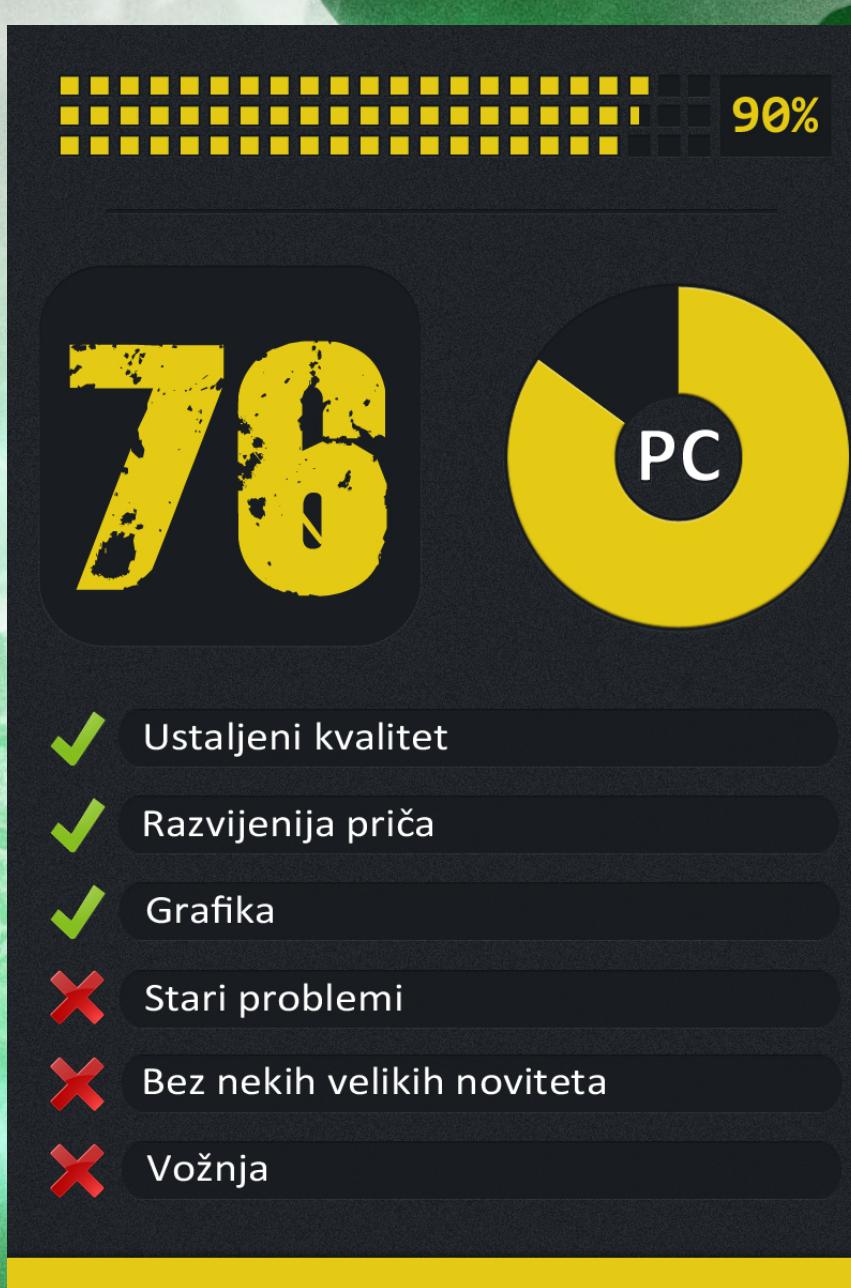
uradili?). Ali ako u skladu sa razvojem industrije i na kraju krajeva Portalom koji je postavio standarde upoređujete ovo ostvarenje, videćete da tu fali taj prsohvati onog nečeg „ekstra“ što skuplja bonus poene. Pomenimo tu i loš humor i završetak koji ne znam ni da li bismo mogli nazvati završetkom. No, da vam ne kvarimo utisak.

Grafika je, pomenusmo na početku teksta, kartunolika i u tom smislu ispunjava sve standarde, ali je nekako „zakucana“ i dosta bagovata (kao što je možda i čitava igra, ali se grafički glitchevi najviše primećuju), pa u tom smislu moramo izneti zamerke. Ono što je tačno jeste da nema puno igara ovog tipa, pa će fanovi Portala zasigurno odigrati i ovu mozgalicu. Tim pre, ukoliko utisak bude slabiji, moći će i dalje da se vrate kultu hvaljenja Portala i onoga što on predstavlja. Ali pazite, ako igru posmatramo kao nešto što je izbacio Airtight, u tom slučaju – svaka čast ljudi, stiskamo ruku!



Autor: Aleksandar Ilić

LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Iznenadno, novo ali... i nije baš**Platforma:**
PC, XBox 360, PS3**Razvojni tim:**
Traveller's Tales**Izdavač:**
Warner Bros. I.E.**Web:**
<http://bit.ly/MxNggm>**Cena:**
20.99€**Preporučena konfiguracija:**
OS: Windows 7

CPU: Intel C2D 2Ghz

RAM: 1 GB

HDD: 10 GB

Grafika: nVidia 7600 / ATI 1950

Interesantno je kako dve najveće izdavačke kuće – DC i Marvel imaju skroz različite uspehe na raznim poljima. Primera radi, od Marvelovog prvog Ultimate Alliance-a nismo videli korektnu igru (Captain America nije bio toliko loš doduše ali je bio previše skriptovan), a izlaze svake godine bar po jedna i sve su uglavnom loše ili još gore. Dok DC se ne upušta toliko u video igre zadnjih godina ali uglavnom kad se upusti, igra ispadne u najgoru ruku – ok igra. Možda Marvel preteruje i gleda da ugrabi što više novca na uštrbu kvaliteta kroz razni mrčndajzing i tako posmatra i igre – kao propratnu robu. Dok DC nekako ulaže malo više truda i sredstava u svoje igre. U svakom slučaju, pre nekog vremena je iznenadno najavljen novi LEGO Betmen, posle preimenovan u LEGO Batman 2: DC Super Heroes.

O grafici ne treba puno trošiti reči – to je to, lego kocke, betmen avantura.
Izgleda lepo.

LEGO igre imaju tu neku konstantu da budu ni previše dobre ni toliko loše. Prošla Betmen igra smeštena u LEGO univerzum je bila krajnje solidna, uprkos par nedostataka. I upravo je tako nekako usmeren i LEGO Batman 2.

O grafici ne treba puno trošiti reči – to je to, lego kocke, betmen avantura. Izgleda lepo. Muzika je na nivou i sama produkcija generalno je skroz na visokom nivou. Što je i očekivano za ovakvu igru iz Warner Bros. kuhinje.

Poboljšanja u odnosu na prošlu igru ima, što grafičkih, što producijskih, i ostalih. Sve izgleda lepše, veće, bolje, ispoliranije prosto. Igra je open world, što je super ali na trenutke i nije baš tako stelarno. Neke od stvari sa kojim smo se susreli u dosta lego igara, a da nam se nisu svidele su nažalost prisutne i ovde. AI saboraca i protivnika ume da ponekad bude strašno zamoran – frustrirajuć čak. Dok se vi znojite i lemate sve oko sebe, vaš saborac bleji i prima pesnicu za pesnicom u glavu ili prosto odluta negde i gleda u prazno. Mehanika igre je dobro poznata i samim tim malo monotonija jer realno nema mnogo konceptualnih noviteta koji bi ovu igru odvojili od prve igre ili bilo koje druge LEGO igre.

... sama igra je u biti dosta zabavna, pogotovo ako igrate u dvoje, što je možda i najveća poenta kod bilo koje LEGO igre – da se igra u dvoje.

Ali sve su to neke sitnice kada pogledate, doduše, jedna od jezivijih stvari je upravljanje vozilima koje nikako nije priјatno i vrljavo je urađeno. Sem toga, sama igra je u biti dosta zabavna, pogotovo ako igrate u dvoje, što je možda i najveća poenta kod bilo koje LEGO igre – da se igra u dvoje.

Priča nije komplikovana, Džoker se udružio sa Leks Lutorom i tim automatski u priču je uvučen i Justice League na čelu sa Supermenom. Tako da će videti sve bitne likove od Supermena, Fleša, Čudesne Žene, itd. Neverovatno, ali jedna od zamornijih stvari u igri je kada igrate sa Supermenom gde prosto nemate



nikakvog izazova i više se osećate kao da klikćete kroz QTE nego da imate kontrolu nad igrom. I to je možda najveća mana ove igre, malo je zglupljena i previše povlađuje igraču.

Mada svi ostali aspekti koje volimo u Betmen igrama i LEGO igrama su tu i mnogo su bolji. Gluma je odlična, scenario i ponašanje likova je svr kvalitet. Fore i prosto ta DC atmosfera je dosta prisutna što dodaje dosta na kvalitetu igre. Standardne komande su klasika, a tabanje i rasturanje protivnika i LEGO Gotama je pravo uživanje.

Ne bi škodilo da se jednom unapredi ceo koncept LEGO igara ...

Nekih specijalnih noviteta u igri koja bi je odvojila kao bolju ili inovativniju od ostalih lego igara i nema, ali to je i nekako ok. Ne bi škodilo da se jednom unapredi ceo koncept LEGO igara ali i sad ovako kako je, nije loše iako već postaje malo bajata fora. Pogotovo imajući u vidu da igra košta kao 40% prosečne nove igre danas, što je veliki plus, a kvalitet je daleko iznad 70% naslova koji izadu i koštaju po 49.99€. Tako da za te pare dobijate sasvim ok igru.

Uprkos dosta starih problema i nemanju ničeg novog, već samo ispoliran standardni koncept, Batman 2: DC Super Heroes je ipak nekakvo osveženje, nije spektakularno ali je dosta priyatno i kao video igra i kao LEGO video igra. Najbolje se igra u dvoje ali ni sami se nećete mnogo smoriti iako je na trenutke bolno monotono. Ako ste fan Betmena, uživacete, ako niste, nećete se smarati, jer ima šta da se radi u svakom slučaju tokom igre. Pa slobodno mogu da kažem da ako ništa drugo, da bar probate igru i sami procenite da li vam prija ili ne. Igrali kao Betmen / DC fan ili kao neko ko prosto voli malo da igra tabadžijske igre.



TRIBES: ASCEND

Malo gore, malo dole, malo iz prvog, malo iz trećeg lica

Autor: Aleksandar Ilić



Moram vam priznati i dalje nisam siguran šta da mislim konkretnije o poplavi free-to-play ili F2P naslova u zadnje vreme. Dosta MMORPG naslova je već neko vreme uvelo i besplatnu varijantu, a od nedavno se pojavljuje sve više i drugih žanrova. Trenutno je aktuelan FPS multiplejer VS. žanr. I sam F2P se uglavnom koncentriše na multiplejer igre, retko na SP igre, jer im je tu nekako najveći novac kroz prodaju ajtema, pekova, dodataka i neretko postaju P2W tj. pay-to-win naslovi. Što je tužno, kako stoje stvari u industriji igara koje polako stižu do granice pobune među igračima i neki plaćeni naslovi dobijaju legitimne pay-to-win opcije što je još tužnije. I u svemu tome, tom bućurišu imamo TRIBES: Ascend.

TRIBES: Ascend je najnovija iteracija i oživljavanje franšize stare već 14 godina, a pre toga još dalje vuče korene iz Earthsiege i Starsiege sage počekom '90.-ih. Tribes igre su tu od 1998, prošle su kroz razne promene,

bagove i platforme, od windowsa, preko linuksa do plejstešna. I sada je tu u formi F2P multiplejer PvP naslova i znate šta? Ne spada u onu grupu loših F2P naslova.

TRIBES: Ascend je najnovija iteracija i oživljavanje franšize stare već 14 godina...

Igra je dostupna trenutno samo za Windows i to preko Steama ili direktno sa sajta Hi-Rez Studiosa ali nije isključeno da se neće pojaviti i za XBox 360 i PS3. A u izradi je i Tribes: Universe MMO koji će se pojaviti u nekoj skorijoj budućnosti.

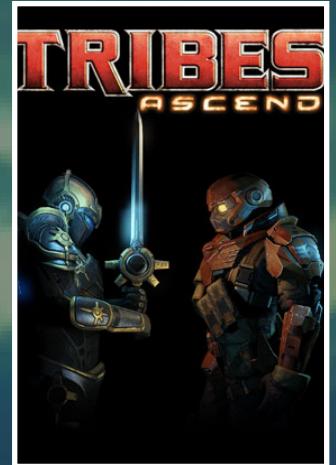
E sad, za nepućene, TRIBES je franšiza puna sadržaja, dešavanja, likova i slično, da ne kažem kao StarCraft pa puta 10. Ali, da bi igrali Ascend, ne morate realno znati

ništa sem da držite miš. Igra nema neku narativnu radnju, uglavnom se sve svodi na budženje lika i napucavanje sa drugim igračima.

Naravno tu su ipak neki zanimljivi, nesvakidašnji detalji. Prvi od njih je možda, meni bar, najinteresantniji, a u pitanju je promena lica tokom igre. Pa tako možete igrati i iz prvog lica, kao klasičan FPS, a i iz trećeg lica, kao ne-klasičan FPS.... već TPS. I to skroz radi! Nekome će više pasovati jedno, nekom drugo, neko će menjati oba po potrebi. Poenta je da su obe perspektive dobro obrađene i ni jedna ne izgleda ne-nativno samoj igri.

Drugi detalj je – jetpack!

Drugi detalj je – jetpack! Imate džetpeke, te s' toga možete leteti preko mape veoma brzo i nema frka oko pretrčavanja sa jednog na drugi kraj iste. Mada, možete



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Hi-Rez Studios

Izdavač:
Hi-Rez Studios

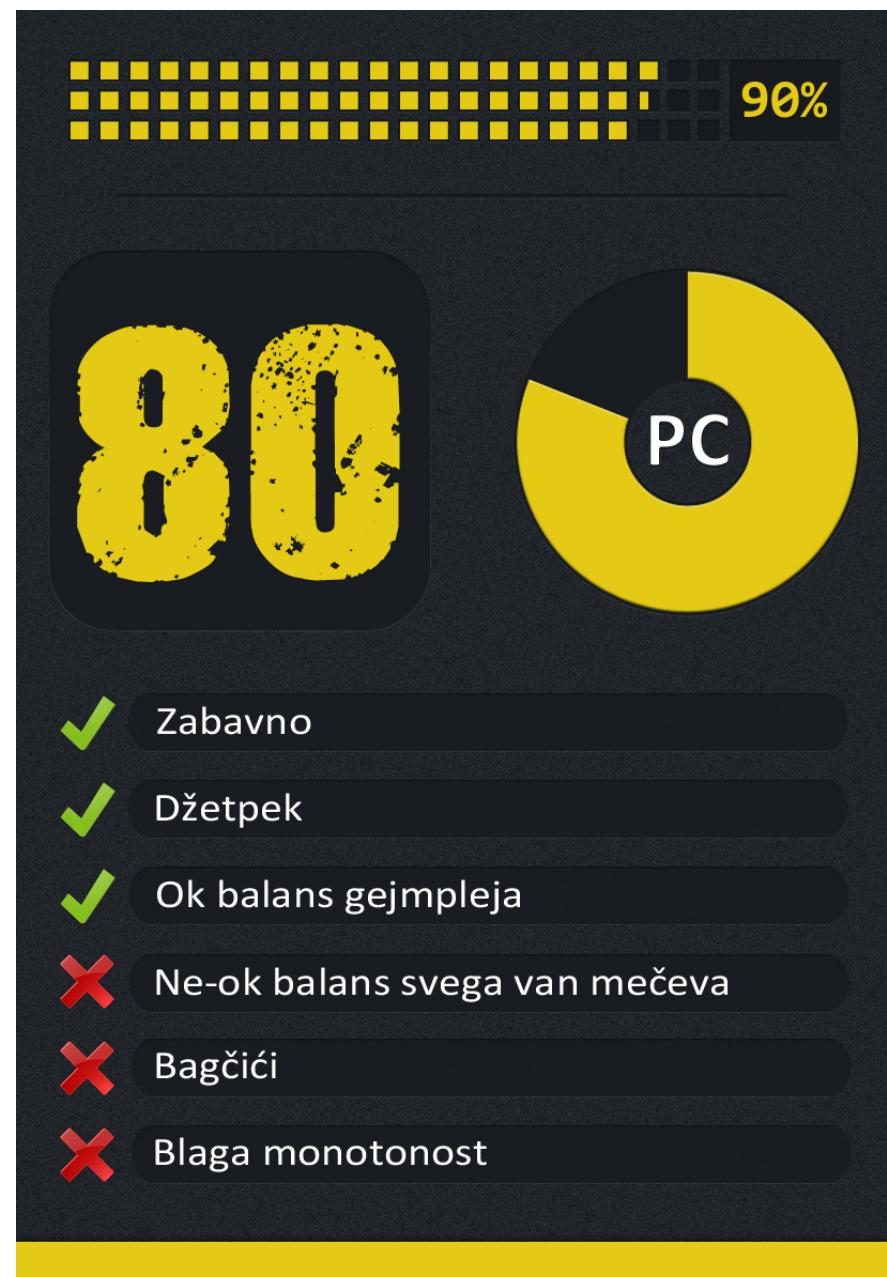
Web:

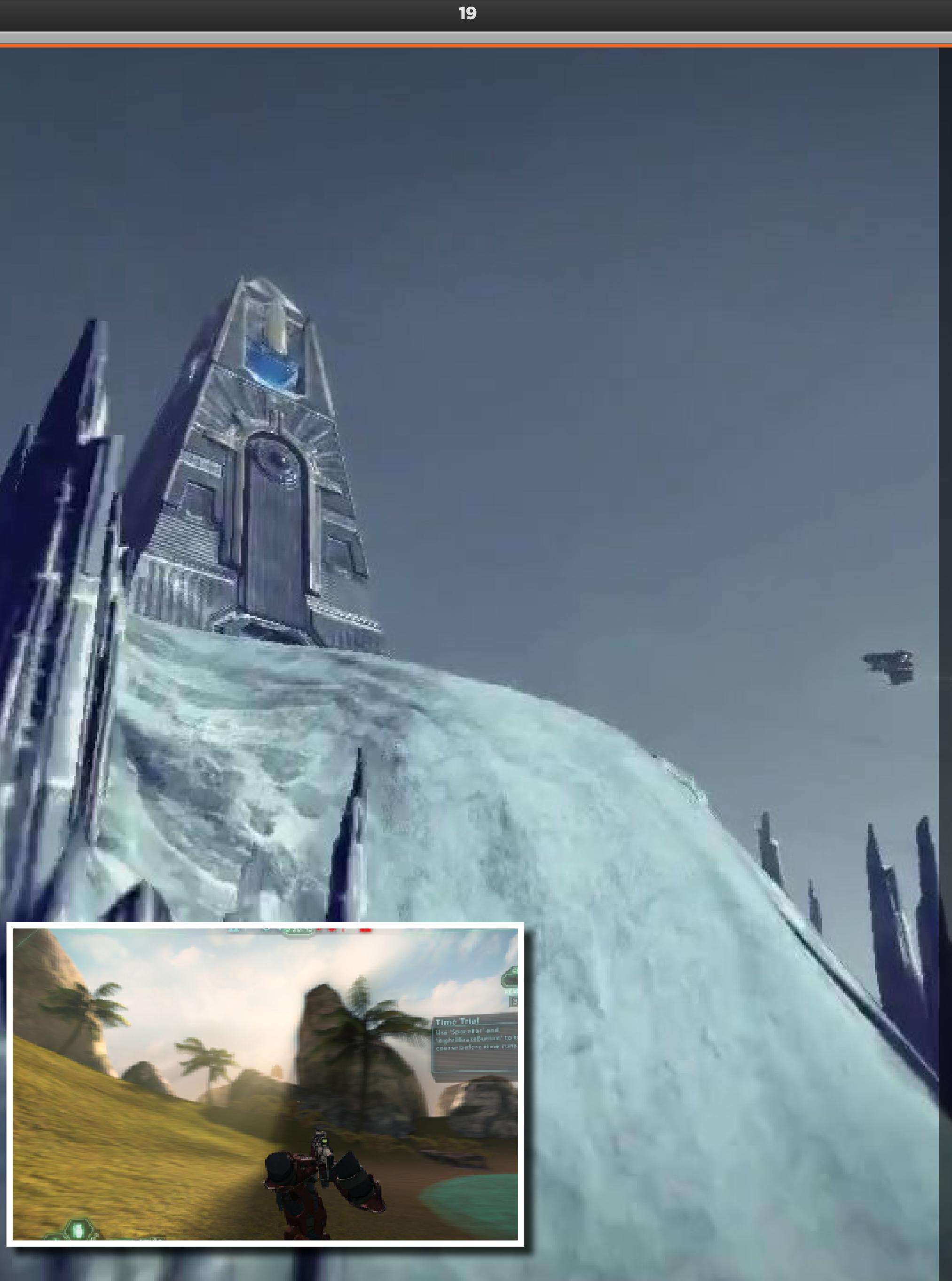
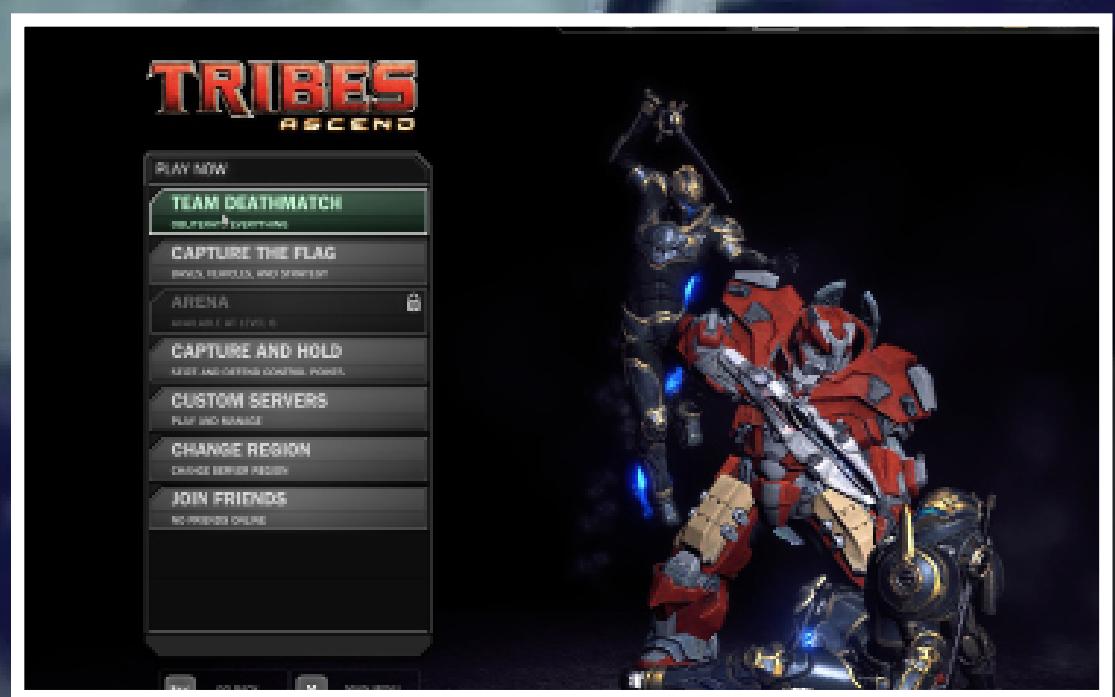
<https://account.hirezstudios.com/tribesascend>

Cena:
F2P

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: C2D 2.4Ghz
RAM: 3 GB
HDD: 10 GB

Grafika: GeForce 8800 GT 512MB / ATI Radeon 3870





i to, jer takođe imate Ski mod, tj. dugme, kojim onda umesto trčanja se, ummm. skijate tj. brzo klizate preko mape.

Sve to malo ovako zvuči kao haos, nalik Quake III Areni (koju lično nisam nikad voleo, upravo zbog toga, jer to nije igra već drkanje po dugmićima dok ne umreš i tako u krug) ali nije, bolje je izbalansirano i čak ćete moći da strategirate malo, ne puno, ali sasvim dovoljno da nemate osećanje opštег haosa. Gotivno je kada uđete na mapu, pa bacite pogled preko nje, a u daljinu neko skakuće sa džetpekom, uvek mi izmami osmeh.

Imate nekoliko klasa u startu, dodatne otključavate daljom progresijom i skupljanjem XP-a kroz mnogo sati igre. Naravno, možete i pravim novcem kupiti in game valutu i brže otključati likove, oružja, apgrejdove i slično. I tom segmentu možda leži najveća mana igre, sa plusom koji donekle vadi stvar.

U čemu je stvar, pa levelujete se veoma sporo, apgrejdovi i XP se skupljaju polako, sem ako ne platite. I to generalno ume da smori i ograniči neko igranje na ne duže od po pola sata, sat u vr' glave. Opet, taj plusić što donekle vadi i balansira tu stvar je da i ako ne kupite ništa niti apgrejdujete, a igrate protiv nabudženog lika i tima, nećete mnogo to primećivati (iako će vaš tim najverovatnije dosta gubiti) niti će vam baš mnogo smetati. Pa je kao nekako ok, ali ne mogu baš da progledam skroz kroz prste u tom levelovanje/budženje/ napredovanje segmentu igre.

Sem toga, realno ćete veoma brzo ući u fazon, skontati koja vam je klasa najomiljenija i slično. Od raznih oružja, uglavnom ste ograničeni na dva komada, različitih fazona tokom partije. Tu je naravno i melee borba prsa u prsa ali to u teoriji veoma lepo izgleda i zvuči kada zamislite, u praksi upravo zbog džetpekova, klizanja i mestimične haotičnosti, uglavnom nećete moći da podbodete ikoga tokom partije. Što možda i nije toliko loše jer kada uspete da ručno smlavite nekoga, veći je



osećaj uspeha i zadovoljstva.

Takođe je dobar balans umiranja, nije kao u već pomenutom Quake-u, gde umirete brže nego što se spawnujete ili kao u Team Fortress 2 gde više vremena provodite čekajući respawn nego u samoj igri. Tako da je to veoma lepo, a džetpekovi i skijanje inače pomažu da se izvučete iz nezgodne situacije koja bi u većini ovakvih igara značila smrt/ respawn.

Komandi ima puno za prosečan FPS naslov, pa ćete posle inicijalnog navikavanja, morati još malo da se naviknete...

Možete birati jedan od dva tima (naravno – plavi vs. crveni) pre početka partije, a standardni modovi multiplejera su tu kao što je Capture the flag, Deathmatch i slični. Pa pored svega navedenog, imate i taj deo oko malo strategisanja gde možete pozvati pritiskom na dugme Orbital ili Tactial strike i sravnite što više protivnika sa zemljom. A tu je i upravljanje raznim vozilima koji se nalaze u tom trenutku na mapi, pa i to daje sasvim drugačiji doživljaj igri.

Komandi ima puno za prosečan FPS naslov, pa ćete posle inicijalnog navikavanja, morati još malo da se naviknete na to gde su vam granate, strajkovi, melee, klizanje, džetpek, itd. Kontrole su malo muljave, mada posle nekog vremena se da čovek navići. Pogotovo kretanje u vozilima koje ume ponekad da bude više smešno i tragično nego korisno. A ni klizanje i džetpekovanje nije baš najtečnije, pa ćete neretko

nasumično skakati po celoj mapi, malo pucati u druge, malo oni u vas.

Bagova ima, ali uglavnom grafičkih i nisu strašni. Možda najmonotoniji deo je mali broj mapa ali kontamo da će to biti u budućnosti mnogo bolje. Grafika je solidna, igru pokreće prerađeni Unreal Engine 3, pa je sasvim na mestu, pogotovo imajući u vidu da su neke mape veoma velike.

Tako da, TRIBES: Ascend mogu slobodno preporučiti široj publici, ako ništa drugo, bar da probate, kad je već besplatno. Nije vrhunska igra, ali ona to ni ne cilja i kao takva je sasvim dobra i što je najbitnije – veoma zabavna. Zabavna, ali nažalost ne za neko duže igranje, što je

opet, u ovom slučaju opet ok. Po sat vremena, par puta nedeljno je sasvim ok. Ako se odlučite pak za duže gustiranje, bićete malo frustrirani sporijim napretkom i možda posegnete za novčanikom da kupite neki od plaćenih dodataka. Opet, ljudi od toga žive, pa nije ni to toliko loše jer nije onaj najbezobrazniji pay-to-win metod u pitanju.

Pa sa pristojnog grafikom, dosta igrača ali malo početnih opcija za napredak, Ascend sasvim lepo dočarava duh TRIBES igara i pri tom je veoma zabavna tokom mečeva koji su bar mene retko, ako ikada, frustrirali čak i kada sam umirao samo tako. Mora da je do džetpekova i same komičnosti toga što ne dozvoljava punu ozbiljnost i preterano loženje na samu pobedu u igri. Preporuka svakako ako tražite nešto novo za ukrštanje oružja sa drugim igračima.

KLAN RUR
MAVLICE
USKORO 2012
www.klanrur.rs

